

Travaux Pratiques

Octobre 2015 – CESI

1. Adressage dans Internet

1.1 Identification d'une machine

Une machine (appelée aussi hôte ou host) est identifiée dans l'Internet par son adresse. L'adresse Internet d'une machine correspond à un numéro qui est unique dans le monde.

Pour des raisons mnémoniques, il est possible de donner un nom à une machine (ex : Toto, Garonne, Mimosa...). Attention, ce nom n'est pas compris par le réseau pour le routage. Certains hôtes ont plusieurs noms.

Les applications (ftp, telnet...) acceptent aussi bien les adresses que les noms.

1.1.1 Structure de l'adresse IPv4

L'adresse utilisée par le protocole IP (adresse IP), comporte deux champs: le champ adresse réseau (Network) dans l'Internet et le champ adresse hôte (Host) dans le réseau. Sa taille est de quatre octets. Elle est souvent donnée en notation décimale pointée (ex: 127.95.35.54).

Comme l'adresse IP contient l'adresse réseau, une station changeant de réseau change d'adresse. D'autre part, une station multidomiciliée (qui dispose de plusieurs interfaces réseau) ou un routeur ont plusieurs adresses.

L'adresse réseau est donnée par un organisme officiel (le **NIC** : Network Information Center) garantissant l'unicité de cette adresse. En France il faut contacter l'INRIA (fr-NIC@inria.fr) ou le GIP Rénater (rensvp@renater.fr). Le champ adresse hôte est donné par l'administrateur réseau.

1.1.2 Les classes d'adresses IPv4

Il existe trois classes d'adresses IP qui permettent de gérer des réseaux de tailles diverses.

Classe	Bits de départ	Début	Fin	Notation CIDR	Masque de sous-réseau par défaut
Classe A	0	1.0.0.0	127.255.255.255 ²	/8	255.0.0.0
Classe B	10	128.0.0.0	191.255.255.255	/16	255.255.0.0
Classe C	110	192.0.0.0	223.255.255.255	/24	255.255.255.0
Classe D (multicast)	1110	224.0.0.0	239.255.255.255	/8	non défini
Classe E (réservée)	1111	240.0.0.0	255.255.255.255		non défini

Figure 1 : classes IPv4

Ainsi, les adresses de classe **A** ont leur premier octet compris entre **1** et **127**, les adresses de classe **B** entre **128** et **191** et les adresses de classe **C** entre **192** et **223**.

Les adresses qui ont leur octet supérieur à **223** sont des adresses spéciales qui ne désignent pas une machine.

1.1.3 Exercice (optionnel)

Calcul du nombre de réseau de chaque classe et du nombre de machines par réseau.

Réseaux de Classe A :

Réseaux de Classe B :

Réseaux de Classe C :

Note : on enlève 2 à chaque fois car les identificateurs de réseau ou de machine ayant tous leurs bits à 0 ou à 1 ne sont généralement pas utilisés.

Exemple pratique : vous gérez une entreprise possédant 600 machines → combien d'adresses réseaux et de quelle(s) classe(s) devez vous demander ?

2. Wireshark

2.1 Introduction

Tout au long du reste du TP, nous allons utiliser Wireshark, un outil dit de « capture réseau » afin d'observer des données qui transitent sur le réseau.

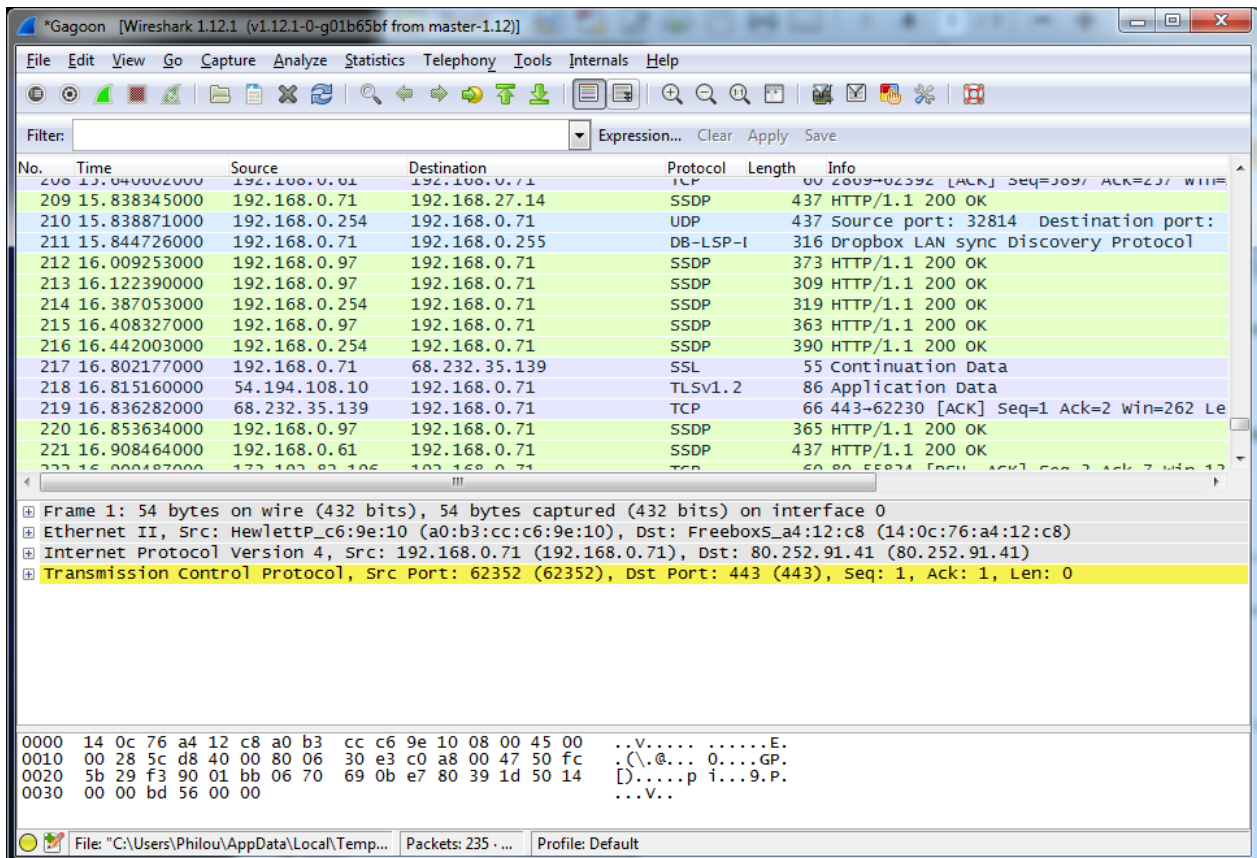


Figure 2 : interface de Wireshark

L'interface utilisateur se compose de plusieurs parties

- **Barre de menus/icônes**
- **Barre de filtrage** : cette zone permet de filtrer a posteriori une capture pour isoler une partie du trafic réseau.
- **Fenêtre de la liste des messages capturés**. On retrouve sur chaque ligne le numéro du message, le moment de sa capture (en secondes depuis le début), son adresse source et destination, le protocole de plus haut niveau décodé et le résumé des champs caractéristiques de ce protocole.
- **Fenêtre de la pile de protocoles décodés pour le message sélectionné**. On trouve ici la pile des protocoles décodés allant du niveau liaison de donnée jusqu'au niveau le plus haut reconnu. On a aussi accès aux différents champs de chaque protocole.
- **Fenêtre d'affichage brut du message sélectionné**. Tous les octets du message sont affichés en hexadécimal et sous forme textuelle (ce qui n'est intéressant que s'il s'agit de messages textuels).

Démarrez le logiciel Wireshark. Capturez du trafic réseau et familiarisez-vous avec l'interface utilisateur en identifiant les différentes parties exposées précédemment.

2.2 Concept de protocole

- Rappelez ce qu'est un protocole
- Nous allons observer le trafic HTTP, protocole applicatif utilisé dans Internet entre un client (un navigateur par exemple) et un serveur web hébergeant le site. Enregistrez le trafic réseau et naviguez sur le site <http://www.univ-tlse3.fr>. Pour n'afficher que le trafic http, utilisez la zone **Filter** en saisissant le mot-clé **http**. Pensez à consulter la 2^{ème} partie de la fenêtre pour avoir accès aux différents champs des unités de données des protocoles (PDU).
- Quelle est la commande HTTP utilisée par le client pour demander au serveur une ressource (fichier ou page web). Quels sont les types de réponse qui sont mis en évidence ? Donnez leur code de retour.
- Consultez le contenu de la première requête HTTP. Quelle est la taille en octet de cette requête HTTP ?
- Observez le contenu de la réponse du serveur. Quelle est la taille (en octets) de la réponse HTTP (message HTTP incluant les données) ? Que représente le texte décrit en langage HTML ?

Nous allons vérifier la validité du fichier HTML. Pour cela, sélectionnez le champ **Line-based text data** et exportez la sélection dans un fichier index.html (menu | fichier « **Export Selected Packet Bytes** ») Ouvrez ce fichier dans un navigateur afin de confirmer votre hypothèse de la question précédente.

Reconstituez la totalité des échanges HTTP dans un diagramme de séquence. Vous préciserez l'émetteur, le récepteur et le type de message HTTP.

2.3 Concept de couche et d'encapsulation

Nous venons d'illustrer le concept de protocole à travers le protocole HTTP permettant à un navigateur d'obtenir une page web. Cette communication n'est en réalité pas directe entre les deux processus applicatifs (client et serveur) mais s'appuie pour fonctionner sur un certain nombre de services sous-jacents. Les systèmes de communication sont construits traditionnellement selon un modèle en couches.

- rappelez une définition du concept de « *couche* »
- sur la capture effectuée précédemment, observez les différents niveaux d'encapsulation d'un message.
 - Reconstituez la structure complète de la PDU qui est transmise sur le réseau. Vous préciserez les en-têtes des différentes couches ainsi que leur taille en octet.
 - Vérifiez que la somme totale des en-têtes et du dernier champ donnée corresponde bien à la taille totale des données capturées.
 - Positionnez les différentes couches par rapport au modèle OSI (sachant qu'il n'existe pas explicitement de couches session et présentation dans le modèle TCP/IP)

2.4 concept de point d'accès au service

Cette mise en œuvre d'un protocole pose plusieurs questions : en particulier de savoir comment le réseau sait à quelle machine est destiné un message et comment chaque couche sait à quelle entité de la couche supérieure remettre le contenu d'une unité de protocole. En ce qui concerne la communication entre deux couches adjacentes, celle-ci se fait grâce à un **point d'accès au service** (SAP)

- L'identifiant du point d'accès au service de la couche transport (T-SAP) est un numéro de port. Repérez ce numéro dans l'entête de la PDU transport
- Quel est le numéro de port pour l'entité HTTP de la machine 195.220.59.77 ? Et de la machine communiquant avec cette entité ?
- A partir d'un des messages HTTP de la capture, trouvez les autres identifiants de point d'accès aux services des couches réseaux et liaison (acheminement des unités de données entre les couches Transport-Réseau et Réseaux-Liaison)

2.5 Concept d'adresse

Chaque machine est identifiée par une adresse qui permet de la distinguer des autres. Une adresse assure donc l'identification des correspondants d'une communication.

Il existe plusieurs types d'adresses en fonction du protocole utilisé.

- Quel est le protocole utilisé par la couche liaison de données ?
- Quelle est la taille en octet des adresses ?
- En déduire le nombre théorique d'adresses différentes
- Quel est le protocole utilisé par la couche réseau
- Quelle est la taille en octet des adresses ?
- En déduire le nombre théorique d'adresses différentes. Pourquoi est-ce faux ?

Une adresse liaison de type Ethernet suit un format standardisé par l'IEEE. En particulier, les trois premiers octets identifient de manière unique le constructeur/vendeur à qui est attribuée l'adresse. Cet identifiant est appelé OUI (*Organizationally Unique Identifier*)

Vous avez accès à la liste ici : http://www.coffier.com/mac_find ou <http://standards.ieee.org/develop/regauth/oui/public.html>

- Quelle est l'adresse Ethernet (MAC) de votre machine ? Utilisez la commande `/sbin/ifconfig` pour en savoir plus
- Déterminez à quelle organisation appartient cette adresse

Une adresse IP comporte deux parties (voir **1.**) Le nombre de bits dédiés à la partie réseau peut-être connu implicitement à partir des classes d'adresses ou explicitement par un masque réseau.

- Quelle est l'adresse IP de votre machine ?
- A partir du masque de réseau, déterminez la partie réseau et la partie équipement de votre adresse IP

Votre adresse est-elle une adresse privée ? (consultez https://www.arin.net/knowledge/address_filters.html pour en savoir plus)

L'IANA (<http://www.iana.org>) est l'organisme responsable de la coordination du système d'adressage d'internet. Il alloue des adresses IP à des registres régionaux (*RIR – Regional Internet Registry*)

- Donnez 5 registres régionaux d'adresses IP ainsi que la zone géographique qu'ils couvrent
- Consultez le registre d'allocation des plages d'adresses IPv4 sur le site de l'IANA (<http://www.iana.org/numbers>)
 - A quel RIR est alloué le préfixe 193 ?

- Utilisez la commande **whois** ou le site <http://ripe.net/whois> pour savoir à qui appartient l'adresse 193.48.251.195
- Qui gère les adresses ayant le préfixe 130 ?
- Interrogez le serveur whois pour avoir des informations sur l'adresse 130.120.84.5
- Que pouvez-vous en déduire sur les plages d'adresses 130.120.0.0 – 130.120.255.255
- A qui appartient l'adresse 130.120.84.5 ?

3. commandes et outils réseau

Nous avons utilisé les commandes **ifconfig** et **whois**. Rappelez brièvement la fonction de ces deux commandes.

La commande **ping** permet de tester la connectivité au niveau IP. Testez cette commande entre votre machine et celle de votre voisin. Testez la connectivité avec l'adresse **www.univ-tlse3.fr** et une machine extérieure au réseau universitaire (exemple : **www.google.fr**) Quelle différence pouvez-vous observer entre les différents *ping* ?

- Enregistrez avec wireshark le trafic réseau durant l'utilisation du *ping* : quel est le protocole mis en œuvre ? Quels sont les deux types de paquets utilisés par ce protocole ?

La commande **traceroute** permet de tracer l'itinéraire qu'emprunte un paquet IP entre un hôte source et destination.

- Testez et observez les résultats de la commande. Faites un **traceroute** vers **www.univ-tlse3.fr**. Représentez sur un schéma l'interconnexion (au niveau IP) entre votre PC et le serveur web de l'UPS.